

ATARI®



MATHEMATIC TAC – TOE

Nadau Caine

Un produit de la gamme APX
(ATARI Program Exchange)
© 1982 Nadau Caine

ATARINSIDE



MATHEMATIC TAC – TOE

Nadau Caine

Un produit de la gamme APX
(ATARI Program Exchange)
© 1982 Nadau Caine

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite d'ATARI Inc.

ATARI INSIDE

GARANTIE

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI® est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-incluses en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

MARQUES DÉPOSÉES D'ATARI

Les Marques et noms suivants sont des marques déposées d'ATARI, INC.

ATARI (R)	
ATARI 600XLtm	Ordinateur-Maison
ATARI 800XLtm	Ordinateur-Maison
ATARI 1010tm	Magnétocassette
ATARI 1050tm	Unité de disquette
ATARI 1020tm	Imprimante graphique 4 couleurs/40 colonnes
ATARI 1027tm	Imprimante 80 colonnes
ATARI 1064tm	Extension mémoire à 64 ko MEV pour 600XL
ATARI 1060tm	Module CP/M

ATARI 400tm	Ordinateur-Maison
ATARI 800tm	Ordinateur-Maison
ATARI 410tm	Magnétocassette
ATARI 810tm	Unité de disquette
ATARI 822tm	Imprimante thermique
ATARI 850tm	Module d'interface

Distribué par

The ATARI Program Exchange
P.O. Box 427
155 Moffett Park Drive, B-1
Sunnyvale, CALIFORNIA 94086

Pour obtenir un catalogue de tous les produits APX, contactez votre revendeur ou le représentant d'ATARI dans votre pays.

ATARI INSIDE

TABLE DES MATIERES

I. INTRODUCTION

1. Présentation
2. Accessoires indispensables
3. Présentation du clavier

II. MISE EN ROUTE

Version Cassette
Version Disquette

III. MANUEL D'UTILISATION

1. Première apparition sur l'écran
2. Choix des options
3. Le jeu
 - La grille de jeu
 - Le tour d'un joueur
 - Pour rejouer
 - Interruption d'une partie pour rejouer une autre partie

IV. PROBLEMES D'UTILISATION

Commentaires de l'auteur

I. INTRODUCTION.

1. PRESENTATION.

MATHEMATIC-TAC-TOE est une version éducative du célèbre jeu du morpion (ou tic-tac-toe) qui testera votre habileté au calcul mental. Deux joueurs jouent chacun leur tour. Chacun d'eux doit d'abord choisir une place inoccupée dans la grille puis l'ordinateur lui pose un problème mathématique. S'il répond correctement, l'ordinateur place son pion (X ou O) sur la case choisie. Le gagnant est le premier qui réussit à faire une ligne avec ses pions (horizontalement, verticalement ou diagonalement).

Ce programme comprend quatres sortes de problèmes (multiplications, divisions, additions ou soustractions), quinze degrés de difficulté pour chaque sorte de problèmes, et quinze temps de réflexion différents pour résoudre ces problèmes. Avec toutes les variantes, vous ne serez jamais lassé par MATHEMATIC-TAC-TOE.

2. ACCESSOIRES INDISPENSABLES.

En version cassette :

16 Ko de RAM
le lecteur-enregistreur de cassette ATARI 1010 ou ATARI 410

En version disquette :

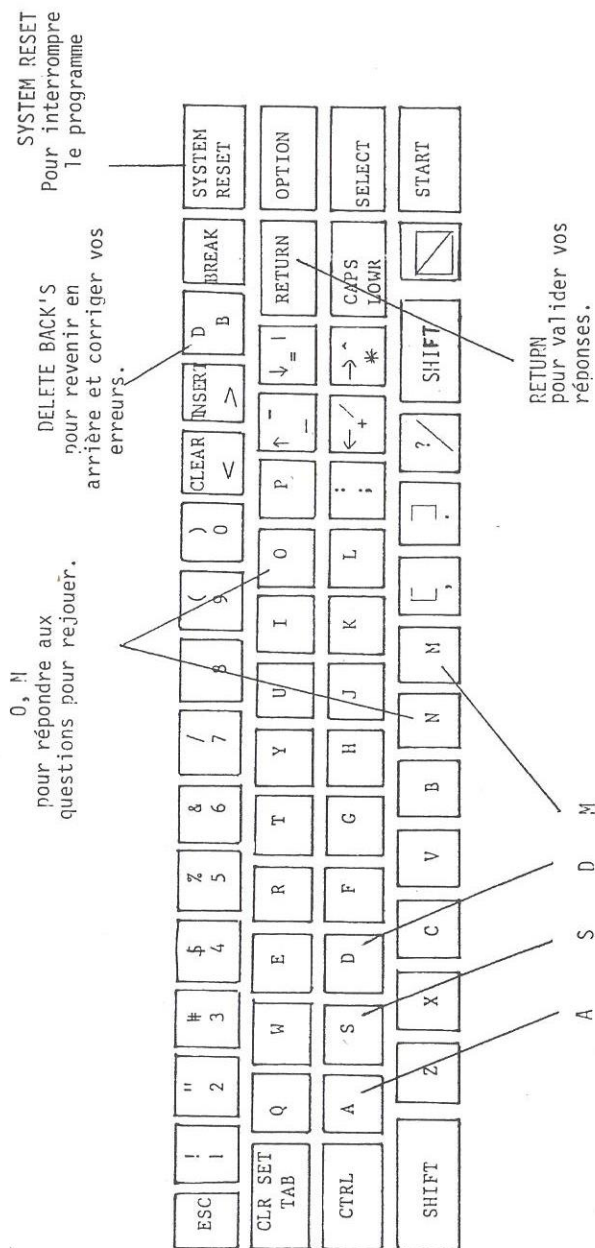
24 Ko de RAM
l'unité de disquette ATARI 1050 ou ATARI 810

La cartouche ATARI-BASIC pour les ordinateurs ATARI 400 et ATARI 800.

Si vous voulez contacter l'auteur de ce programme, vous pouvez téléphoner au :

215/664-8720

3. PRESENTATION DU CLAVIER.



II. MISE EN ROUTE.

1. Si vous possédez un ATARI 400 ou un ATARI 800, introduisez la cartouche ATARI-BASIC dans la fente gauche sous le capot de l'ordinateur.

2. Version cassette.

- Allumez votre poste de télévision.
- Allumez votre ordinateur et branchez votre lecteur-enregistreur de cassettes.
- Mettez la cassette de "MATHEMATIC-TAC-TOE" dans le lecteur-enregistreur et appuyez sur "REWIND" jusqu'à ce que la cassette soit revenue au début. Maintenant appuyez sur la touche "PLAY".
- Frappez "CLOAD" sur l'ordinateur puis sur la touche "RETURN" deux fois.
- Une fois la cassette chargée, il apparaît "READY" sur l'écran ; tapez l'instruction "RUN" puis appuyez sur la touche "RETURN".

3. Version disquette.

- Allumez votre unité de disquettes.
- Quand le voyant "BUSY" s'éteint, ouvrez la porte et introduisez la disquette de "MATHEMATIC-TAC-TOE" avec l'étiquette sur votre droite. Fermez la porte.
- Allumez votre ordinateur et votre poste de télévision.
- Sur l'écran apparaît "READY", tapez alors RUN "D:MATHTIC" et appuyez sur la touche RETURN. Si vous utilisez plus d'une unité n'oubliez pas de préciser le numéro de l'unité de disquettes où se trouve la disquette (par exemple : dans l'unité numéro 2 : "D2 : MATHTIC"). Le programme se charge dans la mémoire centrale et débute.

ATARI INSIDE

III. MANUEL D'UTILISATION.

1. PREMIERE APPARITION SUR L'ECRAN.

Le titre "MATHEMATIC-TAC-TOE" apparait au sommet de l'écran pendant quelques secondes, après quelques effets sonores, apparaissent le copyright et le nom de l'auteur. Le titre disparaît et le programme dessine la grille de jeu : deux lignes horizontales et deux lignes verticales.

```
      :      :  
      :      :  
-----:-----  
      :      :  
      :      :  
-----:-----  
      :      :  
      :      :  
-----:-----  
      :      :  
      :      :
```

Figure 1 : Grille du jeu

2. CHOIX DES OPTIONS.

Avant de commencer le jeu, vous devrez répondre à cinq questions : le type de problèmes que vous désirez, le degré de difficulté, le temps de réflexion et vos prénoms. Il faudra que vous répondiez à ces questions en tapant la réponse suivie de la touche "RETURN".

Premièrement, le programme vous demande le prénom de chacun des deux joueurs :

ENTREZ LE PRENOM DU PREMIER JOUEUR

ENTREZ LE PRENOM DU SECOND JOUEUR

Pour répondre, entrez un nom (pas plus de 8 caractères) suivi de "RETURN".

Ensuite, le programme vous demande avec quel type de problèmes vous désirez jouer :

VOULEZ-VOUS DES MULTIPLICATIONS, DES DIVISIONS,
DES ADDITIONS OU DES SOUSTRATIONS (M/D/A/S) ?

Pour répondre, entrez la première lettre de la catégorie de problèmes désirée, suivie de "RETURN". Par exemple, entrez M et "RETURN" pour jouer avec des multiplications.

Ensuite, vous devez choisir le niveau de difficulté de vos problèmes :

CHOISISSEZ VOTRE DEGRE DE DIFFICULTE ?

1 - FACILE. 15 - TRES DIFFICILE.
(5 est conseillé!).

Le programme vous suggère de répondre 5 pour commencer, car c'est le niveau où la plupart des gens peuvent répondre sans trop de difficultés.

Par exemple, le niveau 5 contient des multiplications du type 12 X 12 ou 5 X 7, il suffit de savoir ses tables de multiplications. Pour choisir votre degré de difficulté (5 ou autre), entrez le chiffre de votre choix puis "RETURN".

Ensuite, le programme vous demande quel temps de réflexion vous vous accordez :

CHOISISSEZ VOTRE TEMPS DE REFLEXION ?

1 - LONG. 15 - TRES COURT.

Le temps de réflexion pour le niveau 1 est de 35 secondes et demie et pour le niveau 15 est de 2 secondes et demie. Entrez le chiffre de votre choix puis "RETURN".

Le programme attribue ensuite à chaque joueur le signe qui symbolisera ses pions (X ou O). Le premier joueur utilise les X, le second utilise les O.

3. LE JEU.

- La grille de jeu.

Après avoir répondu aux cinq questions déterminant les caractéristiques du jeu, la grille apparaît comme ceci :

1	:	2	:	3

4	:	5	:	6

7	:	8	:	9

Figure 2 : Numérotation de la grille de jeu.

- Le tour d'un joueur.

Le but du jeu est de placer vos pions (symbolisés par X ou O) dans 3 cases consécutives avant que votre adversaire n'y parvienne. Vous pouvez les placer sur une ligne, par exemple, sur les cases 1, 2 et 3 (comme sur la figure 3).

X	:	X	:	X

4	:	5	:	6

7	:	8	:	9

Figure 3 : ligne complète.

Mais, vous pouvez aussi les placer sur une colonne (2, 5 et 8 par exemple) ou sur une diagonale (3, 5 et 7 par exemple).

Le programme vous demande chacun à votre tour, la case où vous désirez aller. N'essayez pas de tricher en indiquant une case contenant déjà un X ou un O.

Si vous essayez ou si vous entrez un nombre supérieur à 9, l'ordinateur vous demandera poliment de choisir une autre case!

Après avoir choisi votre case, le programme affiche le problème mathématique. Selon votre choix, vous avez entre 2 et 36 secondes pour entrer la réponse (suivie de "RETURN").

Les chiffres sont correctement alignés et l'ordinateur n'accepte que les touches de 0 à 9, RETURN et DELETE/BACK S (que vous pouvez utiliser pour corriger une erreur avant d'appuyer sur "RETURN").

Si votre réponse est correcte, le message JUSTE !! apparaît et le programme place un de vos pions sur la case demandée. Si votre réponse est fausse, le message FAUX ! apparaît et la grille demeure inchangée. Si vous ne répondez pas avant le temps maximum de réflexion, un bip sonore retentit et le message C'EST FINI ! apparaît.

C'est ensuite à votre adversaire de jouer.

Si vous pensez que vous avez eu des problèmes plus durs que votre adversaire : Bonne chance pour la prochaine fois ! Et de toute façon votre adversaire doit penser juste le contraire !

Le premier joueur qui a tracé une ligne complète, quelque soit sa direction, a gagné : Le nom du vainqueur s'affiche. Si par contre, vous avez rempli la grille, sans réussir ni l'un ni l'autre, à tracer une ligne, le message DESOLE, MAIS C'EST UNE PARTIE NULLE ! s'affiche.

- Pour rejouer :

. Interruption d'une partie.

Si vous désirez interrompre une partie en cours puis recommencer ensuite, appuyez sur "SYSTEM RESET", entrez "RUN" et appuyez sur "RETURN". Le titre du programme apparait et vous pouvez ré-introduire les caractéristiques de votre jeu.

. Pour rejouer une autre partie.

Pour continuer à jouer après la fin d'une partie, appuyez sur une touche quelconque (autre que "SHIFT", "CTRL" ou "BREAK"). Le programme vous demande alors :

"VOULEZ VOUS GARDER LES MEMES NOMS ? (O/N)".

Appuyez sur la touche "O" pour rejouer en utilisant les mêmes noms pour les deux joueurs ; appuyez sur la touche "N" pour introduire de nouveaux noms.

Le programme demande ensuite :

"VOULEZ VOUS GARDER LES MEMES CARACTERISTIQUES ? (O/N)".

Les caractéristiques comprennent le type d'opération (Multiplications, divisions, additions, soustractions), le degré de difficulté et le temps de réflexion. Appuyez sur la touche "O" pour jouer en utilisant les mêmes caractéristiques. Vous serez alors prêt à jouer une autre partie.

IV. PROBLEMES D'UTILISATION.

Vous pouvez accidentellement taper sur une touche que le programme n'accepte pas. Par exemple, vous pouvez appuyer sur la touche "BREAK", ce qui aurait pour conséquence d'arrêter le programme.

Vous devez alors entrer :

POKE 752,1 : CONT

Suivi de la touche "RETURN", pour continuer ou recommencer à jouer. Cette instruction permet d'éviter l'apparition intempestive du curseur quand le programme continuera.

COMMENTAIRES DE L'AUTEUR.

Le but de MATHEMATIC-TAC-TOE est de développer des aptitudes au calcul mental, tout en s'amusant .

Il a été originalement conçu pour les écoles, en effet, une version plus simple de ce programme a été utilisée avec succès dans mon lycée.

J'ai parlé un jour de mon programme à un parent d'élève, elle était enthousiasmée et voulait acheter ce jeu pour ses enfants. Ils joueront pour s'amuser disait-elle, mais ils apprendront aussi quelque chose !

Donc, où que vous utilisiez MATHEMATIC-TAC-TOE, à la maison ou à l'école, amusez-vous bien !!

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si le programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après :

- Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.
- Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique
- Ne fumez pas ! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'ensuit une usure prématurée du support.
- Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran.
- N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe « BUSY » est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.
- Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.
- N'écrivez jamais directement sur la disquette.
- N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.
- Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.
- Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc.
- Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98 % des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.



A Warner Communications Company



ATARI INSIDE